

彩色原稿

海賊風で華美にならず、
ということと色合いも
よい感じです。



完成稿

クリーンナップがなさ
れただけで特に直し
はなかったですね。すっ
きりスリムです。



■三面図(右)+二面図(エンディングバージョン/上)
上のエンディングのコスチュームも二面図があったんですか？ 知り
ませんでした。このエンディングのジャケットってカッコいいですね。
対比して見ても右の服装と違和感なく馴染みます。

CHARACTER MAKING PROCESS

NATALIA LUZU KIMUELASCA LANVALDEAR

第1稿

①表情

第1稿のこのバージョンはかなりラフに描いていますね。もちろんこれから完成バージョンがすぐに描き上がってしまったわけではないんです。

②ヘアスタイル

この第1稿ではよくわからないですよ(笑)。前髪もかなり雑に表現しています。わたしの中ではわかってるもBNGさんが見てイメージでなければまずいですね。でも最初はこんな感じの大ラフバージョンもあるということでご理解ください(笑)。

③コスチューム

「勘違いな冒険者」ですからね。冒険者の造形的なカッコよさは首のスカarfにも表れているような。お腹あたりの装飾が貴族っぽいと思いますし。袖口で結んだリボンもワンポイントとして描いてみました。

「勘違いな冒険者」と言われても難しいですよ。当時必死に考えた気がします。



きょりさん江

こんな方向性でいいですか

よからそら

もうすし

煮つめます

Shishima

④武器 矢

そう言えば、わたしの場合は「テイルズ オブ」シリーズで女性の弓使いは初めてなんですよね。はじめは矢の形状や正確な弓矢の引き方がわからなくて苦労しましたが、なんとかいい感じにまとまったかと思います。

⑤ブーツ

前述でもお話ししたように冒険者をイメージづけるのがこのロングブーツです。活動的なのに気品があるというコンセプトなのですが、いかがでしょう？

⑥コスチューム (バック)

こうして見るとガイよりもヒラヒラな衣装に見えますね。腕のふんわりしたデザインが特徴です。

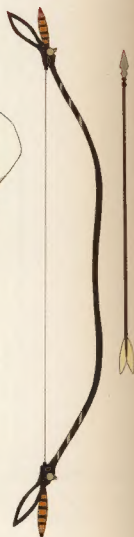
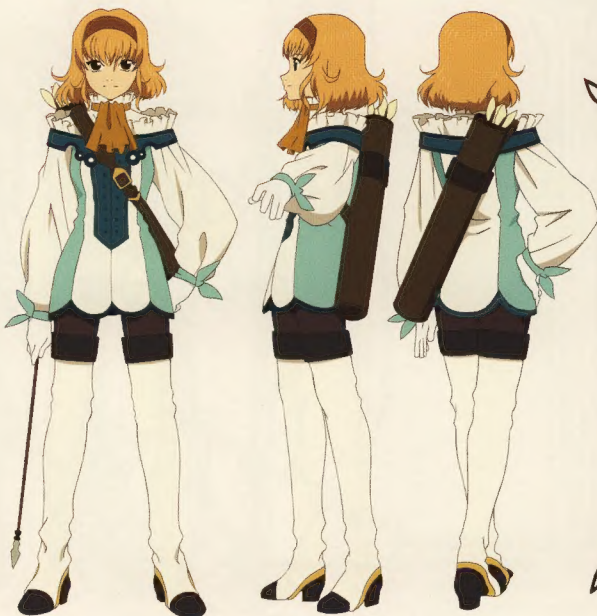
彩色原稿

白がさわやかさを表していますね。この弓はある生物をイメージしています。



完成稿

顔の輪郭から目や口元などの表情まわりをきっちりと描いた完成バージョンです。たしかにここまで描かないとゲームキャラクターに起こせないですね。スカートの裾まわりやブーツまわりも修正してあります。



■三面図(右)+二面図(エンディングバージョン/上)

この二面図も今はじめて見せていただきました。こうやってデザインされたイラストをはじめて見ても「え!」という違和感をまったく感じさせないところが素晴らしいですね。色合いといい、デザインといい、颯爽としていてまさにナタリアです。

CHARACTER MAKING PROCESS

VAN GRANTS

第1稿

この髪さん江

ヒゲをつけてみました

どうでしょう。

①ヘアスタイル

この束ねた髪も派手にやろうとした表れです。すべてが織田信長らしくです。ヴァンらしいというかそれっぽくまとまったと思います。

②表情

織田信長的な鋭い目、不適な笑み、こうなればヒゲは不可欠なのではないか？ と思って描いてみましたが、この時点ではあんなに難航するとは思ってもやらず、でした(笑)。

③コスチューム(フロント)

この肩から突き出たハネは、「もうとことんまで描いてしまえ! 伸ばしてしまうしかない!!」と思って大胆に描いてしまいました。左右対称な胸の紋様はローレライ教団に共通するものですが、これは全部ハートのマークを基準にして描いたものなんです。このヴァンのデザインは、ハートとスベードの組み合わせにオリジナルの装飾を加えて描いてみました。教団らしい紋様に見えますか? そう感じただけだとうれしいですね。上着のフロントとバックは脇下のベルトで固定しています。袖が割れているのはこのほうが動きやすいからではなく見た目重視でデザインした部分です。キャラクターづけであり、このほうがおしゃれかなと(笑)。

たまたまがただ者ではないですか? そう感じていただければヴァンのキャラクターは成功していると言えるでしょう。苦労した甲斐がありました。

④武器 長剣

強そうな戦国武将な感じですね。今回描いたキャラクターの中でもいばん強そうな武器ではないでしょうか。

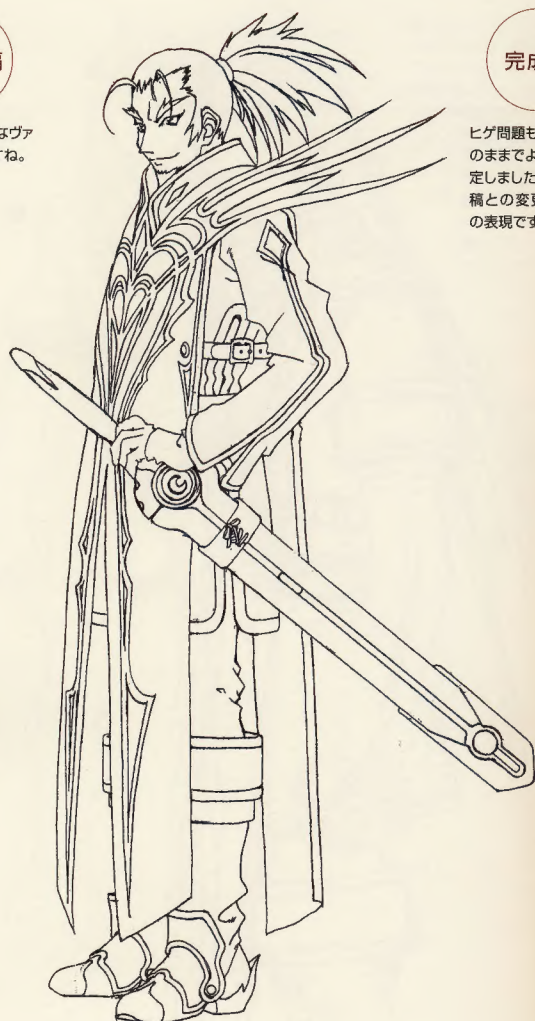
⑤ブーツ

このブーツももちろん構造を考えて描いています。足先部分とかかと部分のシルバーで覆われている部位は金属でできています。頑丈で可動性も良好なはずですよ。



彩色原稿

重厚でいて大胆なヴァンとなっていますね。



完成稿

ヒゲ問題も解決してこのままでよいことに決定しました(笑)。第1稿との変更点は前髪表現ですね。



■三面図

この三面図のヴァンはわたしが描いた絵柄より若干頭身が下がってますね。ちょっと頭が大きいのかな。こうして見ると跳ね上がった上着の突起がかなり目立って印象的ですね。なにかコスチュームの重さまで伝わってきますね。

CHARACTER MAKING PROCESS ASCH

第1稿

「顔はルークと同じ!」
を頭に入れて描いて
いったわけです。です
から似ているのは当
たり前なのですが
(笑)。ルークより若
干ひきました感じで
しょうか。



①ヘアスタイル

ルーク同様長髪ですが違った形
状にしなければなりません。前
髪を上の方へツツツさせた頭
髪にしてみました。

②表情

このポーズ自体が横を向いてい
て顔も斜めを向いています。少
し憂いを帯びた表情で、雰囲気
を醸し出していますか? たしか
にそんな表情ですね。

③コスチューム

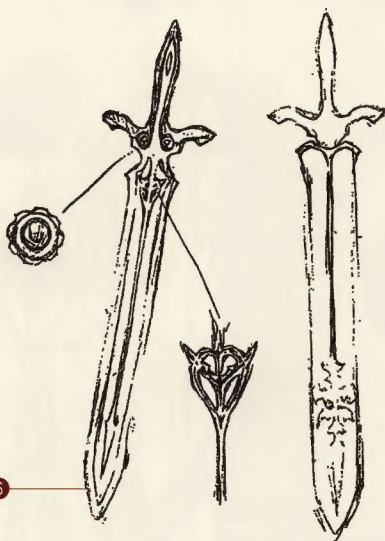
アッシュはローレイ教団の六
神将のひとりなんですよ。コ
スチュームもそれらしく威厳の
あるようにデザインしたつもり
です。

④グローブ

ここにも紋様が入っています。ア
ッシュには紋様デザインが多く入
っています。

⑤ブーツのソール構造

ルークのブーツは描きません
でしたが、これは描きたくなっ
て描いてしまいました。このひ
とつを描けば他のものも大体わ
かるかなと思って今回はこれ以
外描きませんでした。ソールの
溝の形状などまでいつものよ
うに描きました。



⑥武器 刀

このデザインはローレイ教団の紋様が入っているわけ
ですが、武具などにも決まりとして入っているかという
実はそうでもありません。この柄の中央に入る丸い物体
は石です、たぶん。



彩色原稿



⑦コスチューム（インナー）
胸の部分に統一紋様が施されており、大きなベルトで体を締めます。ブーツとコスチュームの間の部分はタイツです。



■三面図＋コスチュームバック紋様
他のキャラクター同様しっかり描かれていますね。背中のデザインはわたしの描いた文様をうまく再現していただいています。上着の前と後ろをベルトで止めているのはヴァンと同様で、ローレライ教団に共通するのかもしれないと実はよくわかりません。

CHIBI CHARACTER ESSENCE OF CREATION!



A to B !!

藤島氏に密着して
その創作の秘密を
うかがったが……
果たして成果は??

02

TALES OF THE ABYSS KOSUKE FUJISHIMA'S



藤島康介の
『テイルズ オブ』シリーズの
大きな魅力のひとつが
ちびキャラクターにある!

ちびキャラ

PART

● 藤島さんにぜひともお聞きしたいことがあったんです。それが、ちびキャラの描き方なのですが。

「ええ！ちびキャラのことも聞くんですか？」

● もちろんです(笑)。

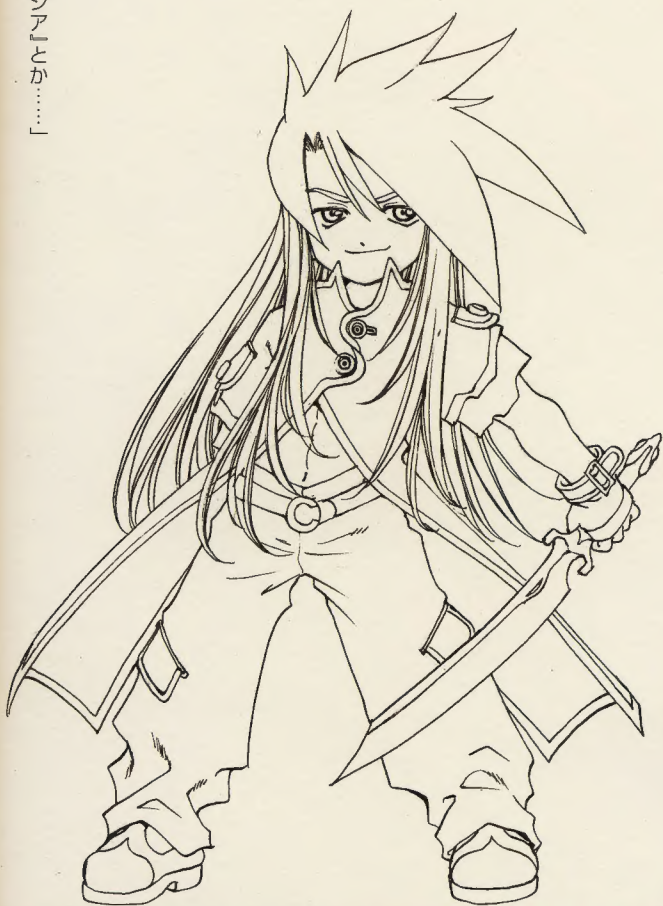
「それぞれに何もありませんよ、ただ描いただけですから(笑)」

● いや、ちびキャラは実は描くのが難しいのではないかと。

ちびキャラがうまく描けるクリエイターさんは、実はそんなにいないと思うのです。

藤島さんはちびキャラを描くのは難しくないのですか？

「そうですね。でも今回はちょっと頭身が伸びてしまいましたね。今までの『ファンタジア』とか……」



LUKE

●『シンフォニア』より伸びていますか？

「ぎゅっと伸びていますね」

●でも、頭身の若干の伸び縮みはよいとして、

描いていてまったく躊躇せずに描けてしまうものなのですか？

「別に難しくはないですわ」



CHIBI CHARA

Cute
Deformation
Character

●でも、ちびキャラにするためのポイントなどがあると思うのですが？

「ポイントと言われても……、わかりませんよ（笑）」

●いや、あるはずかと。なぜなら、ちびキャラは可愛くなければいけないわけですから。

「いや、それは頭身を縮めればいいだけの話ではないですか（笑）」

●いや、単に縮めただけでは可愛くなるとは限りません。

そこで何か藤島さん独特のデフォルメが入るのだと思います。それを教えていただけないかと？

「いや、特に意識しているわけではありません。頭身を縮めて描いてるだけの話なので、そう聞かれましても（困惑）」



TEAR

「……何をどう意識すればよいのかわかりません(笑)」

わたしとしては、BNGさんからちびキャラのオーダーもあるので、



「それなら描くか」と描くわけです」

●ちびキャラというのは、リアル頭身のキャラを描き終わってから描くものなのですか？

「ええ、まあ、そうですね」

CHIBI CHARA

Cute
Deformation
Character

●キャラクターの描き順としては大体主役級のキャラから描いていくとか、

そういうことでしょうか？

「いえ、そのあたりは適当です。でも、多分今回は主役から描いたはずですね」

●ティアなどは、バランスがよいですね。

「そう言ってもらえるのはうれしいんですけど、

別に何か意識しているということはないんですよ、本当に（笑）」

●では、ちびキャラのポーズはどのように考えて描かれるのでしょうか？

「それは大きく描いても小さく描いてもキャラクターの特徴をつかめばよいわけですから、考え方としては変わらないですよ」



JADE

●ちびキャラだけのバランスがよいポーズというのものもあるのではないですか？

「それは大きくても小さくても、そのポーズをとうろくと思えばそのポーズをとります。全然変わりませんよ」



●ポーズについての指定は特にないのですか？

「そうですね。特にはありません」

●ちびキャラを描くのに何歳くらいにしようとか意識はされますか？

CHIBI CHARA

Cute
Deformation
Character

「それも考えてないですね。なぜかと言えば、こんな人間は現実にはいないですからね（笑）」

●例えばジェイドは、このちびキャラのようなポーズで

セリフを言いますが、その感じをよく表したポーズですよ。

「同じキャラクターですからね。違ってしまっていると困るわけです」

●このアニスなども……。

「アニスはほとんどそのまんまじゃんって（笑）」

●このしなっとしたポーズなどなかなか描くのが難しいのかと。絶妙と言いますか。

……では、ちびキャラは実はかえってそんなに時間をかけずに描けてしまうのですか？



ANISE

「実は描きやすいですよ」

●やはり描きやすいのですか？　ほとんど一発で描いてしまう感じでしょうか？



「いや、さすがに一発では描けないですけど（笑）」

●でも、ラフで描いていってそんなに大変ではなくできてしまうんですね？

CHIBI CHARA

Cute
Deformation
Character

「ちびキャラは多少バランスが狂っていたってわからないですね」

●なるほど、そこがポイントかもしれないですね。

「そうなのかな(笑)」

●要はやはり顔がいちばん重要なのでしょうか？

「顔もね、縮めてしまえば済む話なんですみ」

●しかし、顔を縮めると言っても大変かと思うのですが？

「いや、そんなことないんです(笑)」

●ですが、リアル頭身ではすごく可愛いけれど、小さくなるとそうではなくなるクリエーターさんもいるかと思いますが？



GUUY

「それは、わたしに言われてもわかりませんよ(笑)」

●ちびキャラの制作上のノウハウをお聞きしたかったのですが？

「わたしの場合は、あまり意識せずに描いているというところを、理解いただけないかと(笑)」



●経験値のなせるワザというところはどうが？

「わたしの場合、昔からちびキャラは描いてますからね」

CHIBI CHARA

Cute
Deformation
Character

●その通りですね。

「ちびキャラはこんな感じです」

●ありがとうございます。お疲れさまでした。



NATALIA



CHIBI CHARA Cute
Deformation
Character

ABYSS CHARACTER
ESSENCE OF CREATION!

TALK!

YOSHIZUMI MAKOTO

吉積信

03

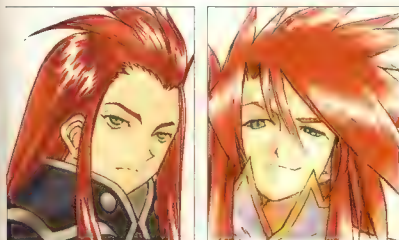
TALES OF THE
KOSUKE FUJISHIMA'S

SPECIAL

KOSUKE FUJISHIMA

藤島康介

PART



A

ふたりの髪を比べてみると、アッシュのほうが若干深みのある赤で表現されている。毛先にグラデーションがかかっているのは濃度の違いはあるものの、同一であるようだ。

TALES OF THE ABYSS

キャラクター創造力

プレイヤーの心を捕らえて離さない『アビス』のキャラクターは、このふたりの熱意と創造力から生まれた！
キャラクターの生みの親・藤島康介と、世界一の『アビス』理解者・吉積信プロデューサーが制作当時を振り返り、
秘話、実話、面白エピソードをとことん語り合った！

ACT1 ▼▼▼ キャラクターいろいろ話

●10周年記念作品『テイルズ オブ アビス』の大ヒットおめでとうございます。キャラクターの

人気も盛り上がりつつありますので、今回は『アビス』のキャラクターにまつわる制作秘話やエピソードを中心に語り合っていたかと思えますが、まずはじめに各キャラクターのことからお聞きしたいと思います。

吉積(以下吉)：なるほど、キャラクターのことですね。

藤島(以下藤)：思い出せるかぎり頑張ってみます(笑)。

●まずは主人公のルークからうかがいます。



ルーク／マイナス系主人公

吉：いちばん大変だったというか、いちばんやり取りしたキャラクターがルークですよ。

藤：ルークでしょうね。

吉：髪型とかね。

藤：いや、髪型は特に問題はなかったですよ。

吉：あとは表情ですか。表情はいくつかやり取りしましたよね。

藤：そうそう。最初に描いたルークの表情なんですけど、口をへんの字に描いたんですよ。そうしたら、設定として公開するに当たって、「へ」の字はちょっと」と言われて。

吉：そうでした。そんなことがありましたね。

あとは、左利き、右利きだとか。

藤：刀の角度についても話し合いましたね。

吉：あとは指定としてはオリジナルとしてアッシュがいたんで、ルークの髪の色を、同系色で濃い暗いとか、明るい薄いとかで表現しましょう

(A)とお話ししました。

藤：ありましたね。

吉：僕がルークでいちばん最初にイメージしたの

は、世間知らずでやる気もないというマイナス系のキャラクターだったんです。ちゃらちゃらしているという。その辺を藤島先生に絵で表現してもらったのに苦労しました。

藤：とにかく渋谷系の方向で。

吉：そう、渋谷とか池袋のほうのちゃらちゃらして「たらしい」とか言ってる人、そんなイメージがあつたんですよ。

●ゲームでは、そういうキャラクターの主人公はいないですよ。

吉：いいです。もうこんなことは今後もありたいと思いますけど(笑)。メインシナリオライターさんとのゲームのテーマを決めたときに、「このテーマだったらこういうキャラクターだよ」と。

と。変わっているかなとは思ってたんですけど、10周年だし、1回やってみようかという(笑)。

●それを受けて藤島さんはどう感じましたか？

藤：それでいいの？とは思いましたけど(笑)。

吉：(笑)。

藤：いいの？というか、そういうふうな依頼され

ましたからね(笑)。じゃあルークはそういうふうになりましょうと。でも後でいい人になるって聞いていましたからね。

吉：そう。ちゃんと後でいい人になりますから。

●それがなかったらどうだろうとは思われましかたか。

藤：いや、別にそれならそれで突き詰めればいいんです。それを突き詰めていけば、それはそれでそういうキャラクターとして成立するだろうなとも思いましたし。

吉：あとはそれがストーリー上でちゃんと活きてるかどうか、ということですね。

藤：結局プレイしていただく方々がそのキャラクターに感情移入できるかどうかだけなんです。

●でも、ゲームの序盤のルークはひどい奴ですよ(笑)。

吉：これもちよつと今回シナリオ上の実験だったんですけれど、たしかに初めはひどい奴じゃないですか。それで、ルークがアクセリウスを崩壊させてしまった後で、みんなに「おまえのせいだ！」って言われるときがあるじゃないですか。あのとさ、他のキャラクターたちがどう思うかということで作っている最中ずいぶん論争になったんですよ。

●なるほど。

吉：「えっ、これじゃダメでしょう？」「ここでやめちゃう人もいるかもしれないよ」とも思ったんですけれど。でもテストプレイヤーにプレイしてもらったときに年齢層が若い人ほどちゃんと分かってくれたというか。年齢層が上の人ほど「変な話」とか、「きついいんじゃないの」と言うんで

すけど、若い人は、「ルークの言うことももつとものだ」と言っていたので。ああ、これ、面白いんじゃないかと確信したんです。

●もしかすると今の若い人達にはああいう考え方があるということなんでしょうか。

吉：何か身近な感じというか、ファンタジーの主人公ではなくて現代劇の主人公みたいになつてくれて、それが受け入れられたということですかね。

藤：確かにそうですね。ファンタジーのゲームのキャラクターっておかしいですね。

吉：みんないい子ですしね(笑)。

藤：いい子も何も、あの危険な状態に自ら駆けつけます？ 普通、行かないですよ(笑)。だって、いきなり世界を救いに行けって言われたって行かないでしょう？

●ルークは「イヤだ！ 俺行きたくない！」と言いますよね。リアルです。

藤：普通行きたくないですよ。絶対イヤですって(笑)。

吉：今回周りがみんな軍人さんとかじゃないですか。ティアだつてアサシンみたいなものですよ。そういう人が「人を殺すのが怖い？」ってルークに言うわけですよ。そんなの、人を殺したことがないんだから怖いですよ。そういうのをもう少しリアルに描くとあなるわけです。

藤：「アビス」の世界が正しいんです。

吉：そうですね。世界観設定やストーリーや、中にある軍勢などの環境はファンタジーですが、中の人はリアルに描かないと絵空事になつてしまうので。そうするとユーザーさんに「ああ、こ

う奴つているよね？ こういうの面白いな」って思ってもらえないんです。そういう土台作りを毎回してます。だからいつも藤島先生に描いてもらうこの絵がすごく助けになります。

●そう言えば、ルークといえば腹筋が話題になりましたが？

吉：いや、むしろネタにされてますね(笑)。

藤：腹出しファッション(笑)。

吉：自分で軽く鍛えた腹筋を人に見せびらかしたいっていう自己顕示欲が男の子ならあるじゃないですか？ 反乱みたいな格好をする時が、ちよつと露出の高い。ああいう感じのかなって、イメージなんですよ。

藤：もつと極端にローライズにしようとも思ってますけど、さすがに批判を受けそうなんですね(笑)。

吉：あんまりローライズにすると、股が重なつてポリゴンでの表現が難しくなつてゲームで使用できなくなるのでこれくらいがよいですね(笑)。

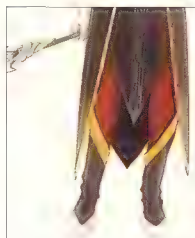
藤：言われてみたら動かさなくなつてしまうんですね(笑)。



ティア／結果ツンデレ

吉：やつぱりティアはすごく象徴的というか。藤：そうですね。いろんな意味でいろんなことを

声優のゆかなさんのこと。シグマセブン所属。OVA化も決定した『舞-乙HIME』ではやんちゃで我儘なお姫様・マシロ・ブランド・ヴィントブルームを演じ、好評を博した。現在テレビ東京系にて放映中の『SIMOUN』にドミニヌーラ役として出演中。



B

数回のやりとりを経て完成したティアのスカート部分。藤島氏の氣にされた「地味さ」を残しつつ、ゲームで動かせるコスチュームとなっている。ちなみに、過渡期に描かれたというミニバージョンは入手できず。

知っている人ですし、キーパーソンですよ。

吉：キャラクターとしては、今まさにキテいるツンデレキャラ。

藤：言われてみれば。

吉：この間ツンデレカフェをテレビで紹介しているのを見ましたけれど(笑)。

藤：なんです、ツンデレカフェ!? そんなのあるんですか?

●来店した時に「何しに来たのよ!」とか言われるんですよ。

吉：そう、「早く注文しなさいよ!」とか言われるんですよ。で、帰りに「キツイこと言っちゃったけれどまた来てね」って。でも、それでツンデレなの? ちよと甘いんじゃないのって(笑)。

藤：違うな(笑)。

吉：違うでしょう(笑)。

藤：正しいツンデレは10回くらい行つてやつと打ち解けてきて、20回くらい行くともうデレデレになって、「来てくれたの!」ってならないとダメですよ。

●20回も行くのは大変です(笑)。

藤：行かなきゃダメですよ!

●なにか最近ツンデレで総称されるゲームも多いですよ。やっぱりツンデレは強いんですか?

吉：そうですね。ティアはそのツンデレ。効果的だったのはゆかなさん(注1)の声ですね。ツンデレというか、ウチの想定していた通りにやっていたので、バツチリでした。

●ゲームではキャラクターの声も重要ですよ。

吉：今回本当に、どのキャラクターをとっても声優さんの声は完成度が高かったですからね。

●ティアについてはどんなやりとりがあったんですか?

吉：前髪分け目を左右変えたりとか。

藤：スカートの長さの問題もありましたよね。

吉：ポリゴンでキャラクターを動かすときに、どうしてもポリゴンで作れないモデルがあるんですね。スカートが長いままだと、膝がこう出て動くわけですから、それが表現できない。動かせないんです。それでちよとゲームの表現上のワガママとしてスカートを短く描いて下さいとお願いました。

●ティアのデザインが藤島さんから上がつて来たときには、スタッフの方々の感想はいかがでしたか?

吉：基本的には全然問題なかったです。元々の設定で「クールビューティー」な感じだったんですけど、ちよと、いわゆるベースがアサシンという部分がありましたから、そういう意味では全然問題なかったです。

●先ほどから話に出ているツンデレという部分は?

吉：元々そんなツンデレでもなかったんですが(笑)。

藤：だいたいツンデレとは書いてありませんでした(笑)。

吉：当時ツンデレの概念がなかったですからね。ただ、元々軍人さんっていうか、そういうふうな訓練を受けた人ですから、相当厳しいというか、冷たいというか、感情を表に出さないキャラクターなんです。でも、だんだん仲良くなつていくとちよとルークに想いがあつたりとか。あとは、

可愛いもの好き。ずっと冷たいままだとブレイしている人も辛いので、本当は16歳の女の子らしい可愛いもの好きというのを隠していたんです。ツンデレはまったく関係なく、そういう一面性があるよつてことだったんですけど。それがゲームができてしまうと、ツンデレということになつてしまつて、結果ツンデレ!

●そういう二面性というのは、藤島さんに発注する時にお話しされるのですか。

吉：もちろん。

藤：もらった設定書類にはありました。だからこそその差を出すために、いかにして地味にするかに腐心して。「これは絶対に足を出した服にはできないね」という話は、まず決める時に話し合つていたんです。「じゃあ足を出さないで、なおかつポリゴンで成立させるにはどうしたらいいの?」という(笑)。

吉：しかもやつぱり色つぼく見るとか色々ありましたからね。

藤：そうそう。ちらつと足が見えるという話もしてたんで、どうしたらいいんだろう? と相当悩んだんです。それで、「これくらいだったらできます!」というサンプルが来たんですが、スカートがもつと短かつたんですよ。

吉：そうですね。もつと短かつたです。

藤：それを見て、「これはちよと元々言われていた条件と全く違うんですけど」と言つて、せめぎあつたんですよ。

吉：結局色々試してみても、この辺までなら工夫して表現できると。最終的には完成稿くらい(B)になりました。

注2「佐藤寛子」

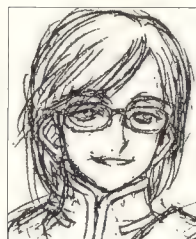
タレントの佐藤寛子さんのこと。フィットワン所属。女優業・グラビアアイドルから、バラエティまで幅広くこなす。現在テレビ東京系にて放映中の「魔弾戦記リュウケンドー」に野瀬がおり役で出演中。

注3「子安さん」

声優の子安武人さんのこと。フェイス・フアクトリー所属。「新機動戦記ガンダムW」のゼクス・マークス役のような二枚目を選ぶことが多いが「ポポポポ・ポポポポ」のポポポポ役などのコミカルな演技もこなす実力派。現在テレビ東京系にて放映中の「ゼロロ重曹」にクルル番長役として出演中。

C

第1稿ではジェイドの髪はこのように肩にかかるくらい長い髪だった。優しい雰囲気と柔らかな口元とふっくらとした頬は、若いころのジェイドを思わせる貴重な原画。



藤：一時相当「C」になってましたよね(笑)。

●この上半身については何か。

吉：一応巨乳系。いわゆるグラマスな女の子にしたかったんですね。やっぱりちょっと色っぽい。

藤：ちょっと少女っぽくないやつですね。

吉：イメージとしては勉強がすごくできる女の子で、でもグラマーな子っているじゃないですか。

佐藤寛子(注2)みたいな感じですね(笑)。そういうので、高校生で生徒会とかやっていてツンツンしてるんだけどみたいな女の子。

●ティアはすごい人気ですね。

吉：魔界の国の女の子ですからね。悪ぶってるようなダークな感じ。

藤：もう私のなかではこの人、相当人殺してますからね(笑)。100人、200人は楽に殺してるんじゃないかみたいな感じで。なんの感情も見せずに殺せるぐらいな娘ですね(笑)。

吉：ゲーム中でもそういうこと言いますからね。

●だけど可愛いもの好き。

吉：あとは、お兄ちゃんラブですね。

●ヴァンは壮大なことを考えてますしね。ヴァンも27歳の割にはすごい貫禄ありますよね。

藤：社会の情勢が悪いと、子供がすぐに大人になつてしまうから、それはそんなに問題はないんですよ。



ジェイド 35歳 としより。

●ジェイドですが、初めは髪が短かった(C)みたいなですね。

吉：そうですね。初めは短かったです。

藤：でも長くしてくれて言われたことはないんですよ。

●ジェイドについては指定が特にあつたわけでは書いてなかったですね。

藤：長髪とは書いてあつたけれど、どのぐらいは書いてなかったですね。

吉：まあ、男性だし。長髪。一番最初は肩ぐら

いまでだったんですね。服もちょっと違つていて、ボタンが少なかった。

藤：ボタンも少ないしベルトもないし、もうちょっと地味な感じでした。もう少し装飾をつけてほしいと言われて色々つけたんですね。

●ジェイドは非常に重要なキャラですね。

吉：ジェイドは今回のお話の中で種をまいて最後まで観ているキャラクターです。ルークが生まれてくる元を作った人でもありますし。いろんなことを知っているんですけど何も言わないとか、頭もいいんですね。

●実はこの人がいちばん年齢が高いんですね。

吉：そうですね。35歳。としより。

藤：すいません。あんまりとしよりにできなくて(笑)。

吉：でもジェイドには秘密がたくさんあつて、話だけで色々なことができるという、いいキャラクター。何か困つたらジェイドに喋らせればいいという便利なキャラなんです(笑)。

藤：(笑)。

吉：元々このキャラクターを作る時に、キャラクター設定をもちろんメインシナリオライターさんが作るんですが、その時に声は子安さん(注3)と決まっていたキャラクターだったんです。子安さんがやるならこういうことを喋らせようとか、色々決めて制作しましたから。しかも子安さんも前から出たいと言つて下さつたので、たそうなんです。

藤：やっぱり子安さんにはこういうキャラが似合いますね。

吉：上手ですね。上手い切り方とか。これ以上追うていかないとどこかとかね。

藤：声にイヤミがないんですね。

吉：熱意を持って演じてくれて、「こまでやつていいですか?」とか、「こまでやつてはまずいですか?」とちゃんと聞いてくれて。楽しんで演じて下さいました。

●そう言えば、初めてのメガネキャラですね。

吉：ああなるほど。

藤：わたしのほうの「ティルズ オブ」シリーズの中では出るのは初めて。

吉：「シンフォニア」のロイドは最初はメガネでしかたけと外したんですね。

●ジェイドについて他にありますか?

吉：やっぱりベルトのバックルですか?

藤：あれは、ブウサギの蹄かもしれないし、さくらの花びらかもしれない(笑)。

吉：確信犯でわかつていながら知らんぷりするというのがジェイドっぽい(笑)。

吉：(笑)。



F

たしかに背負っている。アニスは体が小さく、また荷物を収納するバッグやポシェットも持っていないため、その代用として考えられたと推察されるが、真偽のほどは定かではない。



E

トクナガの右手に注目してほしい。体躯からして不自然に長く伸びてアニスの肩に手を回している。こうしなければトクナガの顔が大きく描けず、このようなインパクトのある構図にはならなかっただろう。



D

トクナガが猫大の図。あまり小さく描かれ過ぎていたため、視認性に欠けていた。まさかあんなに大きくなって大あばれするとは藤島氏も思わなかったとか。

アニス／トクナガといっしょ！



●アニスについて、吉積さんは藤島テイスト炸裂とおっしゃっていましたが。

吉 これは上がってきたとき、藤島節全開な感じで、あまり直すところなんてなかったですね。

●藤島節というのはどういうところでしょうか？

吉 うーん、言葉にするのは難しいですね。そう言えば、ツイエンテールという指定がありましたか？

藤 覚えてないですね。

吉 僕も覚えてないんです。でも、「髪の毛はツイエンテールにしてください」と言っていたよう記憶があるので指定してないかもしれないですね。何となく可愛らしいというか、11歳か13歳の女の子で、大人ぶっていて、というキャラクター。この絵を見たときに「もうこれです、これです！ーみたいな感じでした。

藤 この子のスタイルにしても頭身にしても表情にしても、さくさくっと描いてしまっただけで覚えてないんですね。

吉 アニスはまったく違和感がなかったんです。引かかるところが全然なくて。もちろん色はシヨッキンゲンピン。

●アニスと言えば、ぬいぐるみのトクナガですね。最初の第1稿ではちよこっと胸にいたるんです

よね(D)。

吉 初めは小さかったんですね。

藤 最初はトクナガもいなかったんです。設定書には「ぬいぐるみで戦う」としか書いてなくて、なんのぬいぐるみも分らなかったから、とりあえず、その胸のところに熊を描いたんです。

吉 そのことを初めに詳しく話していませんでした。だからぬいぐるみを背負うかどうかどうかも決めてなくて。この第1稿のように胸につけてもいいかなと思っていたんですけれど、最終的に自分が乗るくらい大きくなるということは決まっていたので、もう少し質量があった方がいいだろうと。

藤 それに、こんなに小さいと見えないんですよ。ゲームになったから見えないですよ。

●ゲームになったから見えないですよ。

吉 背中にランドセルのように背負って、ちょっと顔が見えてたら可愛いかなと思って。

藤 見えるように描けないんですよ。

吉 これ、難しいですよね(笑)。

●これだけ見せるのも大変ですよね(笑)。

藤 そうなんですよ。だから結局手を延長しちゃってます(E)。本当は届かないんだけど。

●このトクナガは、アニスのコンセプトとして「大きなぬいぐるみに振り回されながら戦う女の子」というアイデアが最初にあったんですね。

吉 そうそう。大きなぬいぐるみがあって普通に戦うんですけど、大きなぬいぐるみに逆にぶら下がったり、上に乗ったりするっていうキャラクターにしようとしたんですよ。人形使いとして。

藤 わたしは人形を投げたり、手に持った戦ったりとかがどうやって戦うのかすごく悩みました。

どうも違ったらしい(笑)。でもいろんな意味で意表をつかれましたよね(笑)。

吉 発想としては珍しいですよ。

藤 私的にはトクナガはいいですね。

吉 是非作りたい！

藤 ぬいぐるみで作るとダメかも(笑)。

吉 この間、トクナガのデザインの手ンドタールを作ったんですよ。ボタンはちゃんとひとつずつ違うボタンをつけたんです。面白かったですよ。

藤 絶対ぬいぐるみの生地ではダメだと思うんですよ。どちらかというと麻袋で作った方がいい。ざらつとした質感でズタズタっていう感じで。そういうのがすごく好きなんですけど。

●そう言えば、トクナガは背中に何か背負っています(E)、何を背負っているんですか？

吉 背負ってましたっけ？

藤 ああ、たしか何かフロシキのようなものを背負ってましたね。

吉 多分、トクナガに背負わせるアニスの大事なもののなんですよ、きつと。

●アニスの大事なものの？ お金ですか？

吉 乙女の秘密です(笑)。

藤 なるほど(笑)。

ガイ／上品貴族



ガイ、ガイはどうでしたっけ？

注4「パイレーツ・オブ・カリビアン」

映画「パイレーツ・オブ・カリビアン／呪われた海賊たち」のこと。2003年8月に全国公開されたジョニー・デップ主演のアクション・アドベンチャー映画。

注5「ハ丁堀の七人」

2000年よりテレビ朝日系で放映された人気時代劇シリーズ「ハ丁堀の七人」のこと。メインキャストの7人の機能的な総帥による捕り物シーンが見ものであった。本作品は第7シリーズまで制作され、2006年3月放送終了。

注6「根谷さん」

声優の根谷美智子さんのこと。フリー。様々なキャラクターをこなす演技派女性声優。特に気が強いお姉さまキャラには定評がある。代表作に「鋼の錬金術師」(リザ・ホークアイ)、「交響詩篇エウレカセブン」(タルホ・ユウキ、モリス)などがある。



H

つるを張り矢をつがえて射る武器が弓である。このつるのとめ具にあたる部分がまさにハチのお尻をイメージしている。藤島氏はこのように様々なものからインスピレーションを得ているようだ。



G

柄を前方に出すということは、利き腕から遠くなることになる。よって柄にすらすら動作が必要になるということ。剣術の名手は一連の動作を流れるようにこなすのだろうか。

藤：私が描くときに難儀しただけです(笑)。だからできたものに対しては、古積さんからは何も言われてませんね。

吉：やはり二枚目で、女の子に受ける兄貴分みたいな感じだったんです。イキのいいお兄ちゃん。ルークを最後まで理解してあげて、ルークを信用しているというか、めっちゃ優しい感じにしたかったんですよ。

●兄貴という感じなんです。

吉：そうですね。色々恨みつらみを持つてるのに、でも根はいい奴。

●本当は復讐しなきゃいけないのに許すんですから偉いです。藤島さんからは服装をデザインするのが大変だったとお聞きしたのですが、できた服装に関しては一発でOKだったのですか？

吉：そうですね。

藤：逆に服について何も書かれてなかったんですよね。だから逆に何をやっていいのかわからないという状況でした。

吉：たしかにあまり指定しなかったですね。特に特別な何かは必要なかったで、オーソドックスな感じの指定しかしてなかったと思います。

藤：いや、貴族という指定はありました。そうそう、それはあった。だからあまり貧相だったり汚かったりするものはダメだったんです。清潔感があって、なおかつこう、貴族っぽい感じで、スリムな感じで、逆に膨らみも少ないみたいな。袖は膨らませましたけれど(笑)。

吉：自分を隠しているのでもうきれいにするのはダメですが、イメージとしてはどこことなく漂う上品さ。

●何か王子っぽいですよ。

藤：「パイレーツ・オブ・カリビアン」(注4)みたいな(笑)。

吉：ルークを助けにくる時ってそんな感じですよ(笑)。

藤：あの辺の服は大好きなんです(笑)。着られるものなら着たいぞみたいな感じ。今着ていたらかなりおかしいので着られないですけどね(笑)。

●この服装の試行錯誤がいい感じに出てるんですね。

吉：そうですね。あとガイは日本刀っぽい刀を持ってるんですよ。

藤：一応居合いが特技になっていましたが、お侍にはならないようにという。

●刀の差し方が独特な感じがしますが？

藤：実はこの柄がもつと前に出ていないといけないんです(G)。この間、時代劇の「ハ丁堀の七人」(注5)を見ていて、刀を前に差しているのを見ました。抜くときに横にずらして刀を抜くわけですが、柄は前なんです。たぶん次に描くときにはそうします。



ナタリア／遠隔攻撃の王女様

●ナタリアについてはいかがですか？

吉：声優さんは根谷さん(注6)に演じていたんですが、本当に何か上品で、今回の声優さんの中で個人的にはいちばん好きな声とか、好みでした(笑)。ナタリアは勝ち気な感じにはなかったんですよ。気の強いというか責任感が強いという言い方もできるんですけど、芯が強い。それでいて颯爽としたお姫様みたいな感じですか。

藤：勘違いした冒険者ってありましたよ？

吉：結局この格好で冒険するわけですから、自分としては「生懸命冒険の格好をしているつもりなんだけれど、えーそんな綺麗な格好で冒険するの？」みたいなね。

●ナタリアはこの弓が印象的ですが、武器の指定はあったのですか？

吉：もちろんです。弓をお願いしました。

藤：この部分はちよと蜂をイメージして(H)描きました。

吉：蜂ですか、ああ、なるほど。

藤：こがちよと蜂っぽい。

吉：これもまたゲーム案件っぽいのですが、弓のキャラがほしいんですよ。ブレイ感としていろんなキャラを使つて、面白く感じてほしいんです。

藤：遠隔攻撃としてはいいですよ。

吉：魔法のキャラは通常後ろで攻撃しないんで、その中間のキャラ。前衛でバリバリやるキャラと後ろで呪文を唱えているキャラの中間のキャラがほしいですね。

●「シンフォニア」には弓のキャラはいましたか？

藤島氏の線画原稿には交渉相手とのやりとりが言葉で残っている場合がある。その際、○○さん(へ)は漢字の「江」であることが多く、ご自身のサインが添えられていることも多々見受けられる。

吉・おれさん江
ヒゲをつけてみました
びろびしょう。

た構成になったんです。今回はちゃんと弓のキャラを入れました。

藤・やっぱりほしいですよ。

● こうして見ると、ナタリアのコスチュームは色使いがさわやかですよ。

吉・キャラクターにはイメージカラーを設定していましたが。彼女は緑、白、青、そんな感じのさわやかな色ですね。

藤・確かターコイズっぽい色って言われた気がします。



ウアン／ヒゲ問題

吉・ウアン先生はいろいろありましたね(笑)。

藤・2ヶ月くらいですかね。

吉・絵が上がってきたとき、私やバンダイナムコゲームス(以下BNG)側の作り手たちは「カッコよくていいじゃん!」と思っていたんですが、メインシナリオライターさんにヒゲを納得してただけなくて。この1点だけです。それで、「え、カッコいいよ、ヒゲ、カッコいいよ!」って討論したんです。

藤・わたしは信長のイメージでと書いてあったからヒゲを描いたんです。

吉・僕も絵を見たときには「ああ、信長のイメージだよなあ」と思いました。いちばん最初に絵

があがつてきたときに、藤島先生から「ヒゲをつけてみましたがどうでしょう?」という言葉が設定書の横に書いてありましたよね(1)。

藤・それは、わたしはヒゲがないとイヤだなんて思ったから。「どうでしょう?」じゃなくて、「ヒゲつけました!」と書けば良かったんでしょか(笑)。

吉・メインシナリオライターさんには元々前述の子安さんと同じように、この声優さんの声がいいなという人がいたらいいんですよ。で、その人のイメージだとヒゲじゃないから、という理由だったんです。総合イメージとしてキャラを作っていらしたんですね。それと違うので、ということですからさでどうしたものかと悩みました。

藤・でもその後も、口ばかりでも試行錯誤がありましたよね。

吉・口を動かすとヒゲがいろいろ邪魔になるから、というのがありましたね。

藤・ヒゲまで口が食い込んでしまうことがあるかもしれないと言つて……。

吉・それはヒゲが悪い悪いじゃなくて、ヒゲをどう表現できるかということ。技術的なことですね。

藤・それで「どうしようかな、もう折れようかな」とも思ったんですけど、「もうひと頑張りすれば何とかなるんじゃないですか?」と言つて(笑)。「口に食い込まないようにもうちよつとヒゲを下げますから」と譲歩もしましたよね。

吉・先生にそこまで言つていただいて。うちもヒゲの表現について色々調整したんです。それで、やり取りしているうちに次第にディレクションサ

イドも「ヒゲはやっぱあった方がいいよ、なきやダメだよ!」という雰囲気になってきたんですよ。藤・わたしもだんだん意地になってきて、何かなんでもヒゲをつけたいって(笑)。

吉・ヒゲありきで考え始めたんですね。そうやってみんなの気持ちひとつになつて。「よしヒゲだ!」と(笑)。

● 技術的なところも解決したのですか?

吉・何とかなるということになったんです。それで、みんなメインシナリオライターさんを説得して、ヒゲありでいきますからみたいな流れでしたね。その方もそんなにヒゲがあることがイヤだというわけではなくて、やっぱりイメージの問題としてのこだわりでしたので、「ヒゲがあるキャラクターとして再構築します」と了解してくださったんです。

藤・私の中では、信長みたいなイメージが、強いリーダーシップを持った、かなりあくの強い人みたいなイメージがあつたんです。

吉・武將みたいな感じですよ。

藤・でもそうじゃなかったんですか?

吉・いや、間違つてないですよ。

藤・元々はそうじゃなくて、ヒゲがついてしまったからそうだったのかなって今、瞬思つたんですか?

吉・そんなことはないです。元からそうですから心配ないです(笑)。そういう強い一面と、最後

までルーク達と対立するんですけれど、唯一最初から最後まで妹のティアのことが心配だし、愛しているし、優しいお兄ちゃんでもあります。

● 27歳、深みのある男であると。

吉：ヴァンは17歳の時にフオミクリーの実験に連れて行かれて、そこで自立させられてしまったんですね。

●そういう経験が顔に出るわけですね。

藤：考えてみれば、信長が生存していた戦国時代なんかみんな50年で死ぬ予定だったんですよ。

吉：太く短くみたいな。ヴァンはそういうところを体現した人です。



アッシュ／不遇なオリジナル

●最後はルークのオリジナルであるアッシュですが。

藤：あまり人気ないんですね(笑)?

吉：出番が少ないですからね。でも濃いネットサイトでは結構人気ありますよ(笑)。こういう強気だけれどもシャイみたいなところがあるキャラクターというのは、なんだかツンデレに通じるものがあるじゃないですか。

●そうみたいです。

吉：ナタリアのことを一生懸命大事に思ってる

ACT2 ▼▼ ゲームクリエイターいろいろ話

シリーズ10周年記念作品

せめぎあうっていいことだ!

ところとか、そういうところが、女の子にはいいらしいですね。アンソロジーコミックでもアッシュのネタは多いみたいです。

藤：自分だけには特別みたいな感じが良いのではないですか。

吉：他の奴にはタメつて言っても、ナタリアだけはいいという。

●『アビス』のストーリーの思い切ったところは、オリジナルとレブリカがいたら普通はオリジナルを主人公にしようと考ええると思うのですが、レブリカが主人公になるところではないかと思うのですが。

吉：最初にストーリー概要をみんなで決めて、それを社内他のシナリオ担当に見せたんです。4〜5人見せて、そのうち半分以上の人は「逆でしょう!」と。主人公はオリジナルのほうと、言っていましたね。でもそれでは全然面白くない。

主人公がコピーで、自分の存在って何だろうと思うところにドラマがあるんですね。「お前ら分かっているのか!」って言いましたよ(笑)。

藤：その通りです。だってコピーじゃなかったら悲しくないじゃないですか。

吉：そうなんです。悲しいんですよ。

藤：だってオリジナルは別に悲しくないんですよ。

●でも普通、一般的には逆の話になってしまう

と思うんですよ。

吉：そうなんです。元々ネタ出しの段階でストーリーをそういうふうにしていったんですが、みんな懐疑的でしたし「えー!」という声も多かったんです。でも絶対その方が面白いからと押し進めて良かったと思っています。今回、メインシナリオライターさんがその辺を理解してくれて「これはいいですね」と言ってくれたんですよ。いくつものそういう要素があるんですけど、すごく理解してくれて良かったと思っています。

●話は戻りますが、アッシュはツンデレということで(笑)。

吉：何かそういうのを感じたんでしょうかね。ツンデレの波が来ているのを(笑)。

藤：女子もツンデレが好きだみたいな笑。

吉：人気のあるキャラクターっていうと、いのまた先生のリオンも非常にツンデレじゃないですか。マリアンだけにいつているっていう。

●他にアッシュについて何かありますか。

吉：アッシュは出番がそんなに長くないんですが、色々盛り込みたかったですし、実はバックグラウンドストーリーが沢山ある人なんです。今回はそれを盛り込めなかったんで、後はみなさんで考えてくださいね、ということ(笑)。

吉：今回は先生、どうでしたか?

藤：わたしはすごく楽しかったですね。何か色々やることが一杯あって。ヒゲでせめぎあっ

K

本作『アビス』に登場する
聖獣チーグル族の仔供。
ルーグ達の旅の御供。た
なすまいからすでに可愛
いが、特に表情を見せる
瞳がキュート。



J

『テイルズ オブ ファンタ
ジア なりきりダンジョン』
に登場する双子の主役キ
ャラクターとペットのこ
と。男の子がディオ、女の
子がメル。クルールはデ
ィオが抱ってきた不思議
な小動物。

たし(笑)。

● いちばん印象的なのがヒゲのことなんです
か？

藤：もめた感があってヒゲ(笑)。

吉：ヒゲ問題ですごく面白かったのは、メインシ
ナリオライターさんは女性だったんですが、ヒゲ
はありえないと言われたときに、「あなたはヒゲ
嫌いなのか？」と。「ひいては俺が嫌いなのか？」
みたいな話になって(笑)。だったら俺はヒゲをそ
らないぞ！「みたいな(笑)。

藤：(笑)。

藤：でも、今回は色々とせめぎあったからこそ楽
しかったんですよ(笑)。

吉：シンフォニアでもけっこう大変じゃなかった
ですか？

藤：「シンフォニア」のときは何でしょうね。ポリゴ
ンでできるできないでもめたんでしたつけ？

吉：そこがいちばんでしたね。あのときシリーズ
ではポリゴンが初めてだったんです。

藤：そういうことじゃなくて、今回みたいにみん
なの主張でせめぎあわないと面白くないんです。
ヒゲでせめぎあったのは何か久々に面白かった
し、印象に残っていますよ(笑)。

吉：たしかにやりとりも面白かったですね。で
も、ゲームの開発の方としても、今回は本当に
大変だったんです。たぶん過去最高に大変でし
た(笑)。

● それは時間的なことですか？

吉：元々『シンフォニア』を作ったスタッフが制作し
ていたので時間があんまりなかったんですよ。
本当だったら2003年にゲームキューブの『シン

フォニア』が終わって、2005年の末までちよう
ど2年間あつて楽勝のはずだったんです。しかし、
途中にP.S.2版を作ってしまったんですね。

藤：ありましたね。

吉：P.S.2版を急に入れてしまったので、全部で
はないですけど、メインのプログラマーもその
作業をやり終えた上で、そっちに行かなきゃい
けなくなってしまう。メインのプログラマーが入
れたのが2004年の夏以降だったんです。そこ
から1年ちよつとしかない。他の面々はもちろん
作業は先行してましたけれど、要するにプログ
ラマーの作業だけ残してデータだけばーつと作
って置いて、「来たぞ！詰める！終わった！」とい
うのを1年間でやったんです。それがものすごく
大変でした。

藤：それは大変ですよ。そのスケジュールでゲ
ームを作るのは、普通あり得ないですよ。

吉：それは分かっていたんですけど、やろうと
頑張つてやりましょ(笑)。

● それは10周年記念だから、2005年度中に
出さないといけなかったわけですか？

藤：でもあれは10周年記念で制作が始まったわ
けではないですよ？

吉：そうですね。元々2005年の年末辺りを予定
していましたが10周年という意識はなかったた
んです。でも制作の最中に、「そう言えば10周年
だね」とか「そうか、10年目で12月15日、本曜日
じゃん」とか。じゃあ「ちよつとはずかしいけれど
キャンペーンでも打ってみようか？」みたいな感
じだったんですよ。スタッフみんなの中で「10周
年記念」という標語みたいなのができて。そうい

うものがあると分かりやすいじゃないですか。
それがみんなのモチベーションを上げるために良
かったですね。

藤：実はわたしは作業が終わるまで、10周年で
あることを全く知らなかった(笑)。

吉：話を始めるときは全くそういうことを言っ
てませんでしたからね。

● 10年で藤島さんの『テイルズ オブ』シリーズが
4作品ということなくんですけれど、どうですか、
10年を振り返られて。

藤：別に10年だからどうこうということはない
ですよ(笑)。

吉：『ファンタジア』を最初にお願ひして、その後
『シンフォニア』をやる前に『なりきりダンジョン』
を出しているんですよ。メル、ディオ、クルール
(J)を描いていただきました。その後が『シンフ
ォニア』。

● 「なりきりダンジョン」では動物を描いてます
よね。

藤：描いてますね、クルール。

● ですから今回のミユウ(K)も藤島さんが描い
たのかと思つたのですが。

藤：わたしが描いたらああいったミユウにはなら
なかったと思いますよ。あそこまではしっかりした
目にはなつてないと思います。キャラクターが立
っていますよね。

吉：ミユウは人語を解するキャラクターですから
ね。ちゃんと喋れるから意思を感じなきゃいけ
ないんです。人間と同じような目の動きとか、
輝きにしようよ。キャラクターを感じなきゃ
いけない。なのでキャラクターの目にしたんです。

注7「シークタイム」

ハードディスクなどの記憶装置でデータの読み書き時にヘッドと呼ばれる部分が目的の位置に達するまでの所要時間のこと。ヘッドの現在位置と記録位置との関係によってその所要時間は変化する。



L
ルークの超個性的なコスチュームの中にあって、このトンガった襟も重要なアクセントとなっている。長く垂れた襟とのバランス上に描かれたと推測される。

藤…なるほど。
吉…BNG所属デザイナーの奥村がそう考えて描いたんです。

CG表現をめぐる試行錯誤とは？

動かしやすい頭身とは？

藤…ゲーム制作上のことなんですが、マントは今はもうできないんですか？

吉…いや、そんなことはないと思いますよ。ポリゴンの表現もずいぶん変わってきていますし。新しいハード、PS3とかXbox360でずいぶんできるような気がします。

藤…PS3だと読み込み時間が減るんでしょうか。

吉…読み込みの時間はシークタイム(注7)とメモリー容量の問題なので、ずいぶん改善はされると思います。

藤…本体にある程度のメモリーが実装されればできると思うんですけど。

吉…どうなるんでしょうか。今回の『アビス』はそこだけが批判的だったんですよ。ロード。後はもう全然問題ない、素晴らしいと言われて。ユーザーさんからも「ロードだけはどうかしてもらいたい」って意見が来たんですよ。

藤…それは仕様だからどうしようもないですからね。

●CGで表現できること、できないことっていうのは、大きなテーマじゃないですか。それをクリアしていかないと前進できないわけ。そういう

たところで、今回随々調々とした部分は、キャラクターのところでお話しいただいたティアのスカートやヴァンのヒゲくらいなのですか？

藤…他にも、剣の長さとかもありましたね。

吉…最終的にはあまり極端なもの以外はいいかなと思っていました。でもそうですね、襟は難しいですね。

藤…ああ、なるほど。あまり高くしちゃダメなんですね。

吉…高くしてもいいんですが、開いていないと顔に刺さってしまいますからね。開いていれればいいんですが。

●今回ルークの襟って、びんと立っている(1)じゃないですか。

藤…ここは開いているから干渉しないところなんですね。

吉…最近のゲームでも中には完全にルールを無視したものもありますからね。干渉し合うとか、刺さるとか、馬車に突っ込んでしまつとか、完全に無視した作品もあるにはあるんです。それをよし、としているわけですが、弊社としてはなるべくそういうことに気がついたら、キャラの身の周りくらいは妥協せず制作したいなと思っています。

●髪の毛も大変なんじゃないかと思うのですが。

吉…そうですね。でも、髪の毛も表現できるようになりました。前はガバツとはめることしかできなかったんですが、最近はある程度できます。

藤…伸びたりしますしね。

吉…切るっていう表現もありました。

藤…ありましたね。

吉…ああいう表現もできるようになったんです。

●素人目に考えると、目の作り込みも難しいのではないかと思います。

吉…やっぱり顔をアップにして演技をさせるとき、目の表現は自分が考えている以上に影響力が強いんですよ。

藤…テクスチャーですからね。

吉…生きて、意思を持って、感情がある、というふうに見せるのは目なんです。だからアップをあまり多用するとおかしくなってしまうし、困るんですよ。

藤…もししたらアニメーターの人を導入するといいたいですか？

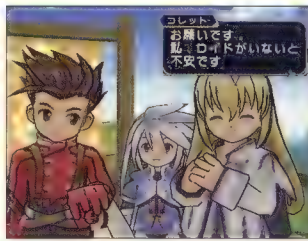
吉…今回外部のスタッフにアニメーターの方々が何人かいたんですよ。その人にコンテを描いてもらったり、表情を動かしてもらったりしました。それに映像の演出をしていた人もいました。今はそういう人が、もっと必要になるんだと思います。

●藤島さんのキャラクターをCGに起こしていくじゃないですか。

吉…CGというか、ゲームの画面のキャラクターにですね。

●『シンフォニア』のときはもうちょっと頭身が小さかったですよ。今回のアビスについては、ほとんど藤島さんの形をそのまま踏襲しようとしたのではありませんか？

吉…いや、『シンフォニア』のキャラクターって可愛かったじゃないですか。だからもうちょっと大人っぽく。それに、身体が小さくて手足が短いと、



M

「シンフォニア」のキャラクターには、マンガでいう輪郭をかたどる主婦が表現されているが(左)、「アビス」では表現されていない(右)。どちらが良いかはプレイヤーの好みにゆだねられるだろう。

ダイナミックな動きができないんですよ。『シンフォニア』のときにもやりましたけれど、ゲーム中にあのモデルを使って演技させたかったんです。そうするとやっぱり、顔を動かすときもアクションさせるときも、ある程度頭身が現実通り、藤島先生の絵に近い方が演技がつけやすいんです。だから頭身を上げる方向に今回はいきました。

● それでは次もその方向性で?

吉: そうですね。これである程度やりやすいのは分かったし、カメラアングルを考えるとときに、色々演技をさせる人や今まで映像編集をやっていた人が作りやすいんですよ。人間を使って映像編集をやっていた人が、コンテを切りやすい。それが分かったんです。だから頭身は今のままなるべく人間に近い方がいいなと思っています。その中で藤島キャラクターがそのままだ、藤島さんのキャラクターね!と分かる頭身の描き方があるんです。これからはその辺は3Dにするんだつたらきつと頭身を同じにしていくんでしょうね。

● では、すんなりと頭身を上げた感じなのですね?

吉: 今、回は最初からそうしていました。ただポリゴンの表現が難しくて、『シンフォニア』とポリゴンの描き方が違うんです。今回はキャラクターの枠線みたいなものがないんですよ(M)。

藤: ああ、なるほど。

吉: 本当は枠線をつけたかったんですが、ちょっと技術上の問題で色々難しくなっちゃって。処理が重くなっちゃいますよ。今回はスピード感というか、プレイヤーの優先させて

いたんで。本当はちよつと『シンフォニア』っぽくしたかったんですけど、今回はない方を選択しました。次回はまたちよつと違う手法になるかもしれません。

藤: 要素がひとつ増えるだけで相当違ってくるんですね。

コスチュームそれぞれ

アイデアそれぞれ

● コスチュームについてうかがいたのですが、今回、キムラスカとマルクトとローレイ教団がありますが、藤島さんに依頼するにあたってコスチュームなどのコンセプトはあったのですか?

吉: 何かベーシックなモデルなどをお渡ししたような気がしますが?

藤: ああ、見ました! 街の人の服とか見せていただきました。まず世界ありきで作りますから、こつちで勝手に作ってしまうとくるってしまいますからね。

吉: 教団の雰囲気はこんな感じですか、とユニフォームなどお見せしましたね。

藤: でも、教団のユニフォームのハートをモチーフにした紋様などは、わたしが勝手にデザインしてしまいましたね。

● スピードの紋様があつたり。

吉: はい。あれなんかはどっちがやりやすいかみたいな話ですよ。あの紋様のように「これはいいだき!」みたいな場合もあります。

● そういったところが藤島さんのアイデアであつたりするわけですね。

吉: そうですね。

● これは藤島さんにはお聞きしたいのですが、藤島さんが描いたキャラクターはみんなグロップをしています。それはやはり戦争しているからですか?

吉: そう言えばそうですね。そこは気にしなかったです。

藤: 基本的にみんな旅をしていますから仕方ないんです。だつて乗りものに乗って旅するわけではないでしょう。冒険の途中で何かつかむなりしますからね。あれでいいんです(笑)。

仲良しのキャラクターたち

仲の悪いキャラクターたち

● 『シンフォニア』もそうでしたが『アビス』もチャットが好評ですね。

吉: あれは、いろんなことができるし、作り手側も楽しいし、便利ですよ。キャラのセリフも本編では随分長くなりましたけれど、本編では語りきれないことや、本編と関係ないことができるんです。

藤: たしかにそうですね。

● ヴァンのヒゲは、すごいことができるらしいですね(笑)。

吉: アニスとかジェイドがナタリアをからかうために、「ええ、ホントですか?」みたいな(笑)。「そんな力があつたなんて知りませんでしたわ!」とか、そういう遊びができるのがいいですね。

● 笑。

吉: 声優さんたちは、別録りじゃなくて一

緒に収録しているんです。チャットはセリフが全部ひとつの塊なので一緒に喋っているんですね。いちばんやりやすく、楽しんでやっています。

藤：音声って膨大な量ですよ。

吉：アビスは2ヶ月半くらいかかりました。だから集合した会話だと、9回か10回は集まって収録していますね。全部合わせて50時間か60時間くらい。

藤：喋る時間分以上に必要ですからね。

吉：結構大変でしたね。

●今回のキャラクターの感想なのですが、主要キャラクター達の仲が、あまりというか、かなり良くないですよ（笑）。

吉：そうですね。今回仲悪くしようと思つて。あまり仲良くしないようにしたんです。みんなそれぞれ違うところから集まって来ている、寄せ集めなので、「さあ行こう！オー！」というわけがないんですよ。

●それですごくリアルですよ。

吉：リアルというか、それくらいは「嘘言わずにちゃんとやろうよ」って。

藤：でもそうしたら次もそうなってしまうんですか？

吉：次はまた全然違うのを考えてます。次は藤島先生に何をお願いしようかと、色々考えていますから。

藤：だって今こゝでアンチテーゼをぶち上げてしまったんですから（笑）。これでやつてしまったら大変なことになるわけですよ。つまり今度は仲がいいことにしたら、理由が必要になるんですよ。

吉：そのリアルさというのは毎回毎回考えてい

て、仲がいいの理由があればいいし、仲良くする必要があるとかな。何かそういうのを考えたんです。

●『シンフォニア』はみんな仲がよかったですよ。ね。

吉：仲がいいと言うか、最初の4人は幼馴染とし

アニスの秘密

藤：肩のころはもともと服だったんです（1）。

吉：これは一回悩んでたんですよ。肩を抜くのか抜かないのか。

藤：当初は手袋が（2）まであって（2）、その上に上着を着せました（3）。

吉：そうか、この手袋は（2）まででなんだ。白い手袋が（2）まで来て、それとは別個に上着が全体を覆っている。

藤：これはこれでいいんです（笑）。●肩まで見えるのも可愛いです（4）。

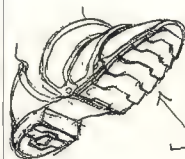
吉：ポリゴンのキャラを動かすときに、肩がちよつと出ていると可愛いんですよ。

藤：図らずともこうなってしまう（笑）。



て育っているし、先生と生徒ですし。しいななんかはいちばん最初に襲って来るわけですが、それがだんだん仲良くなってくる。あとはフランクな人たちだったり。今回の『アビス』は全然知らない人達が集まって来るわけですし、敵味方別れたりしますしね。

藤島氏の特徴は靴底のソールのディテールまで描き込むなど、その構造を形に残すことにある。キャラクターの用途に合わせた靴の構造だと思われるが、非常に重要なキャラクターづけの一部である。



ディテールカ

ACT3 ▼▼ 藤島康介のキャラクターカ

●アリスなどは極端で、お金持ちだからルークに寄ってたりするじゃないですか。だけど崩落のところで無茶苦茶冷たくなるし。実際に、本当にありそうなところが表現されているのが

面白いですね。

吉：何となく、わくど書きちゃうと仲よく楽になるんですけど、今回そういう所で楽するのはやめようと思ったんですよ。ちゃんと書く

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

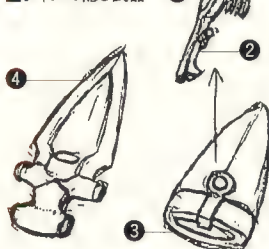
吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんで大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

KOSUKE FUJISHIMA'S C O L U M N DETAIL VARIATION

●これはティアの隠し武器ですね？
藤：そうですね。隠しナイフというか、ブッシュダガー。この構造はわかってもらえなかったかもしれませんが、一生懸命描きました。

●どのような構造になっているの？
藤：そうですね。この(1)のボタンを押して、このツメが(2)ここに引かかるように(3)できてるんです。本当はこの本体(4)がこの(3)に引っかかって、下に落ちないようになっている。このボタン(1)を押すと下に落ちるわけです。

■ティアの隠し武器



藤：そうですね(笑)。

吉：はい。

●その中のひとつとしてディテールを描き込む魅力が「ディテール力」と呼ばせていただいたのですが、例えばアッシュの靴(N)。足の裏まで丁寧に描き込んでいると思うんです。

吉：ラフじゃなくて設定としてね。

●はい。それは多分、依頼されてやっていることではないですよ。

藤：そうですね。でもルークは描いてないですよ(笑)。気まぐれに描いてしまったんですよ、なんとなく。

●自然と描きなくなってしまうんですよ。

藤：まあ。

吉：あるいはキャラクターデザインする時に「こうだね、こうじゃないと成り立たないよね？」と思うことってたぶんあるんですよ。藤：度々ありますね。実際作るとどうなってるんだろーというのがあります。

吉：そうですね。なんでしたっけ。実際にやってみましたとか、実際に描いてみましたとか、そう

うた。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんで大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんで大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんで大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんで大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんで大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんで大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんで大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんで大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんで大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんで大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんで大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんで大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんで大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんで大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

吉：1回やつちゃうとね、大体分かるんで大丈夫です。後はもうシナリオの書き方次第ですね。

うと。

藤：重い足枷をつけましたねー笑。

注8「サスペンション」

主に自動車などの車両において路面からの衝撃を車体に伝えないようにする緩衝機能と、車輪・車軸の位置を決める機構。様々な形式のサスペンションがあり、全く同じものを使用してもその調整によって異なる挙動をする。

を観ていたら、構える左手の方は意外に下の方を持つているのがわかりました。それは「持つのはどこら辺なんだろう？」という話から発展したことになるんですが。

吉：そんなことがありましたね。

藤：和弓と洋弓で違うのかな、という話もしましたね。

● そういったところの、実際にあるものに対してもデテールを詰めて行つたと。

吉：やっぱりそこで何か、ウソになつてしまうのが気持ち悪いんですね。

藤：ま、そういうことなんですけれど。

吉：先ほどの剣の話でも、本当はこういうふうにして抜くんのだ！「みたいにしておかないと、リアルな長さが出て来なかったりするじゃないですか。そこはすごくこだわつてるといふか、ウソじゃないって描き方をしてらっしゃいますよね。

藤：でもね、ずっと騙されてたことがあるんですよ（笑）。

● 教えて下さい（笑）。

藤：いやいや、だから勘違いしてることついでにもあるじゃないですか。それを知るまでウソを描いていたことになつてしまふんですけれど（笑）。やっぱり難しいですよ。何にも知らないから。ホントに世の中知らないことだらけだと思ひますよ。「えーそうだったの？」という驚きに満ちています。

吉：車やバイクはデテールがはつきりしているのでもうソをつきににくいじゃないですか。ものもちやんとあるし。

藤：でも、たぶんみんなほとんど分かんないんだ

と思うんですよ。だって車のサスペンション（注8）形式があんなにたくさんあるなんて知らないですよ。サスペンションにしても、どういう構造か、どれくらいあるのかはまるで分からないでしょう？

● そうすると藤島さんの場合は、描く前の段階の準備と言いますか、その構造を知るといふか、理解するワークションが必要になってくる。

藤：場合によりますけどね。もちろんウソをついてしまうときもありますしね。例えば、ルークのリストバンドは絶対に抜けてしまうとします（笑）。

吉：そういうことを考えてらっしゃるんだな、と思いますね。

● そこがデテール力。

藤：たぶん分かつてくれない人も随分います（笑）。

● いや、いろんな方に聞くと、藤島さんの絵で素晴らしいのは、女の子はあるんですが、デテールの描き込みが好きという人がかなり多いんですよ。メカでも人体でもそうです。

吉：それはよく分かります。肉体の構造がウソじゃないのでポリゴンにしやすすいんです。情報量が多いから、削ぎ落とし方などが分かりやすいですね。ポリゴンは限られてますから、実際に構造はこうなつてゐるんだと描かれてゐると、「だったらここは削つてウソがつけるんじゃないの？」とやりやすくなるんですね。

シルエツト力

● 次はシルエツトなのです。

藤：キャラクターデザイナーさんはみんな作る

ときにちゃんと考えてやつてますよ。

● ですが、あまり考えずに描く人もいるのは。吉：「デイルズ オブ」シリーズに限つて言つと、藤島先生もいままた先生もシルエツトに関しては、毎回毎回すごく考えていただけてます。シルエツトを一目見ただけで差がわかりますから。

● 藤島さんが描いた、例えばガイをシルエツトで見ると、このようにとってもセクシーな男に見えるんです（P74参照）。

吉：ああ、はい。

藤：それはわざと細くしますからね。

● ヴァンは何かこうたまたまがただものではない感じがするんですね。

吉：シルエツトに出るときに強弱の付け方ではつきり分かりますね。

● 見てすぐ分かる感じがすごいなと。

吉：確かにそう言われてみれば。なかなかこういふふうにはシルエツトで見る機会がなかったですね。

藤：実はガイは今回いちばん挑戦したところなんです。余計なものをつけないで、身体のラインまんまで勝負してみようと思つたんです。変なマントも付けなかったですしね。

吉：男装の麗人（よく見えなくはない（笑））。セクシーですからね。

● でも、このアツシユは、よく分からない（笑）。

吉：アツシユは横を向いてゐますからね。そこが今回のミソでもあるんですが。正面を向いてないつてところで表現してるんですね。

藤：これはたぶんシルエツトをとつても意味がない（笑）。



0

このシルエットだけでもキャラクターがどんな性格なのか判断できてしまう。アニスが何か無理なことをおねだりしてきうな、そんなポーズだ。

● ティアはどうでしょう？

吉：ティアのシルエットは、まっすぐ立っていないですね。このまっすぐ立っていない部分がすごく色っぽい。

● 藤島さんの絵というのはそういうポーズがすごく多いんですよ。

藤：基本的にはとんどまっすぐ立っていない(笑)。吉：まっすぐ立っていないという部分で表現しているものがあるんですね。

● ちびキャラのアニス(○)なんてすごいですよね。

吉：そうですね。くにやつとしますね(笑)。

● ただそれですごくバランスがいいんですよ。

藤：いや、あれはちよつと媚びていたかどうかと思ひまして(笑)。

吉：あれは役割としてね(笑)。

● 要は1枚絵で勝負しているわけですからポーズの取り方だつて重要ですよ。ポーズについてはどうですか？

藤：それはキャラクターにあったポーズを必ず取らせますよ。

● キャラクターが頭のなかで動いていたりするのですか？

藤：動いてまではないませんが、ちゃんとキャラクターに合った動きをさせるし、キャラクターに合った物を持たせますよ。というか当たり前のことなんだと思ひますが(笑)。

● それは結構早めにイメージできるのですか？描いてるウチにだんだんですか？

藤：どうなんですかね。

● いちばん最初は顔から行きますよね。



ANISE



JADE



TEAR



LUKE

CHARACTER SILHOUETTE



ASCH



VAN

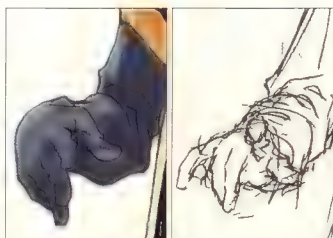


NATALIA



GUY

指先の表現が多少変更されているが、ジェイドのシェイプたる寛容さと屈折が表されていると言ったら言い過ぎだろうか。「指は口ほどにものを言う」。まさにものを言いたげな指先である。



藤：まあそうですね。

●そのあとに動きがついてくるんですね。

藤：その点については何とも言えないです。全体？ なんとなく？ でもこれは、設定書としてはすごく間違ってるんです。いや、ポーズがすごくついでますから、正直、衣服としての説明があまりできていないんです。本当だったら、こいつを取ったこうなるとか、分かりやすく見せてくれないかなあ。

リアル力とやんわり力

●最後なんですが、リアル力。

吉：リアル力。なんです、それは？

●アニメやゲームの感受性に富んだ人が共有し共感するリアル感をコスチュームなどの絵柄で表現できる力なのですが。例えば、服装など、みんなが好きそうな、可愛いという表現ができているんじゃないかと思うんです。

藤：でもですね。ユーザーさんに可愛いと思つて下さいとは全然思っていないんです。

●それが意識せずにできているのではないかと。

吉：藤島先生は、はやりのものとか、女性ファッション誌みたいな本は見ますか？

藤：無茶苦茶見ます。大好きです。

吉：ウチの奥村もそうで、僕のとこにまとめてものすごい数の本が来るんです。

藤：ものすごく面白いですよ。

吉：そういうのを放つておいてしまうと、自分の描くものが「何これ！」みたいなものになつてしまう気がすると言ってます。ただ好きで見ていると思うんですけど、勉強なのか好きなのか、

大切みたいです。

●そういったストックを頭の中に溜めるのが大切なんですね。

藤：それはね、日々溜めてます。

吉：たぶん、極端にはやりのもの、という作り方ではないんですが、それとこの世界の中の設定との融合というところで考えていただいていると思うんです。そういう収まり方をしているんじゃないかという。

藤：自分の好きなものだけ描いていると同じになつてしまふんですよ。たまに何とかしようと色々考えるんですけど、どうしても好きなのところが出ちゃうんですよ。

●いつも描いていると、飽きると言いますか。

藤：飽きるといふか、見る方にいつも同じだと思われてしまうのもまずいんですよ。

●突飛なこともやりたいという気持ちも。

吉：それはあんまり考えてしまう……。

藤：他社さんのゲームを出して申しわけないんですが、いつもカブコンさんのゲームキャラクターを見ていると、よくぞ、ここまで突き抜けた！」「やられた！」って思うんですよ。こんな髪型は思いつかなかつたって（笑）。引き出しになかったものを見せられるとガンと来るんです。引き出しになくてすごくイヤなものだつたらどうでもいいんですけど、引き出しになつたうえで何だかいいような気がするというのが一番ショック。

吉：なるほど。

藤：いいって思えるんだしたら、引き出しにあつても良さそうなものになつたんですよ。

●藤島さんの描く体や手など、あまり普段・生懸命描かないようなところが、とても柔らかそうと言いますか、体のやんわり力と言わせていただきたいんですが。

吉：どこら辺がですか（笑）。

●まず手です。手って重要ですよ。

吉：手の動きとか、演技とか、指の何か持つてゐる時の重なり方とか。むしろリアル感だったり、その人の性格だったりしますよね。

藤：手の描き方は難しいですね。

吉：ジェイドのこの手（P）。不思議な手ですね。

●指先から何か出そうじゃないですか（笑）。

吉：意外とね、優しい指ですよ。

●何かこうふんわりしてる感じなんです。

吉：それぞれに思うのは、服の材質って言うか、質感というのか、そういうのは感じますね。

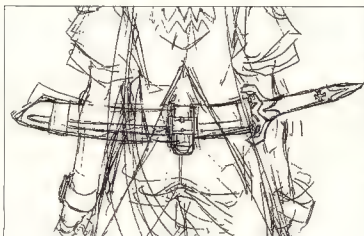
藤：たぶんね、わたしは基本的にプラモデルが大好きなんです。プラモデルと絵って実はけっこう近いんですよ。プラモデルってプラスチックなものを金属に見立てなきゃいけないわけじゃないですか。いかにそういうふうに見えるかというのが勝負なんです。そういうふうに見える見えるのはリアリティが増していくんです。そういうのが好きなんです。こうしたらそればく見えるというの。どうせ二次元のは二次元にしかないんだけれど、そこにあるっぽい感じにしたいんです。

●例えばブレードの刀（Q）ですが、これ、変わってますよね。

藤：ま、革なんじゃないですかね。

●この革もやわらかい革かという、それでも

色彩がないというのに重量感まで感じさせるルークの刀。ベルトでしっかりと固定されており、非常に頑丈な鞘に見える。走るときには手がぶつかりそうだがそれは取り越し苦労というもの。



■Profile

吉積 信(よしづみ まこと)

株式会社 バンダイナムコ ゲームス

コンテンツ制作本部 第6ユニットリーダー

『テイルズ オブ デスティニー2』『テイルズ オブ シンフォニア』

『テイルズ オブ ジ アビス』などのプロデュースを担当。

常時、次回作に向けて奮闘中!!

ACT4 ▼▼▼ 次回作のヒロイン決定!?

なさそうですね。

藤：ま、鞘ですしね(笑)。

●そうですね。そういうところですね(笑)。

●そろそろ紙面も尽きますので、最後の締めといたしたいのですが？

吉：先生はくだわれる才能があるんですね。くだわれない人もいるじゃないですか、くだわれないのに。くだわることができる人ってすごいですね。今日はそう感じました。

藤：みんなくだわりは持っていますよ(笑)。

吉：やっぱり、藤島先生の描く女の子の姿は何かドキドキするんですね。

●ドキドキしますね。

藤：たぶん、わたしがいいと思うものを、みんながいいと思うてくれるところにあるんですよ。思ってもらえなかったら成り立ちませんからね。

吉：たしかにね。その通りです。

藤：商売うんぬんと言うよりも、寂しい存在になつてしまふんで。どう、これいいでしょ？「ふーん」って言われたら寂しいじゃないですか(笑)。いいねいいね！」って言ってもらわないと困るわけ。みんなそうでしょう？「これいいな」と思って、みんなに「いい！」って言われたら嬉しいじゃないですか。そういうことですよ。

吉：もう今回、色々すごい調査したんですけど。「藤島先生の絵だったら絶対買います」って

藤：プラモデル作るのは、楽しくて楽しくてしようがない！と言うか、たぶんそういうのが好きなんです。下手に完成まではいかないですけ

ど(笑)。

●うまい具合にそれが仕事に繋がっていくと。藤：たぶん、そうなんでしょうね(笑)。

いう人がすごく多かったんですよ。やっぱり、藤島先生には大変ですけど「ずっとやってもらわなきゃ」という気持ちなんです。頻繁にお仕事をお願いするのはどうかなって、いうのはあるんですが「シンフォニア」から「アビス」のときも、快く引き受けて下さったんで、何か無理なことさせてないかなと不安があったんですけど。こうなつてしまったからには、こんなにもユーザーの意識が高いのであれば、ちよつと頑張つてもらわなければと(笑)。

●藤島さんから見た吉積プロデューサーはどうなんですか？

藤：いや、やりやすいですよ。答えをちゃんと明確にくれますし、家が近いし(笑)。

吉：ま、何かあった時にすぐ行けますよね(笑)。

藤：答えがいつもちゃんと用意されてるんで安心してお任せできます。

●すぐに行き来できるということは、今回の藤島さんの『テイルズ オブ』シリーズの構想も着々と進んでいるのでしょうか？

吉：そうですね。そろそろ藤島先生に次のお仕事ををお願いしようかなって感じですよ。

●そういった状況が来ているんですね。

吉：スタッフはまたほとんど『アビス』のスタッフで

すから。

●また2年後くらいの話でしょうか。

吉：頑張りたいですね。次はどんな「えー」というサブライズが盛り込まれるかお楽しみというところで。今回のように主人公が「えーっ」とかね(笑)。

藤：わかった、ヒロインが太ったおばさん！

吉：えー！(笑)。

藤：(笑)。

●それはヒロインではないのでは？(笑)。

藤：みんな「がーん！」とショックを受けて、進んで行くと「妖艶ないい女になつていく」というゲーム(笑)。

吉：それはダイエツト話ですか(笑)。

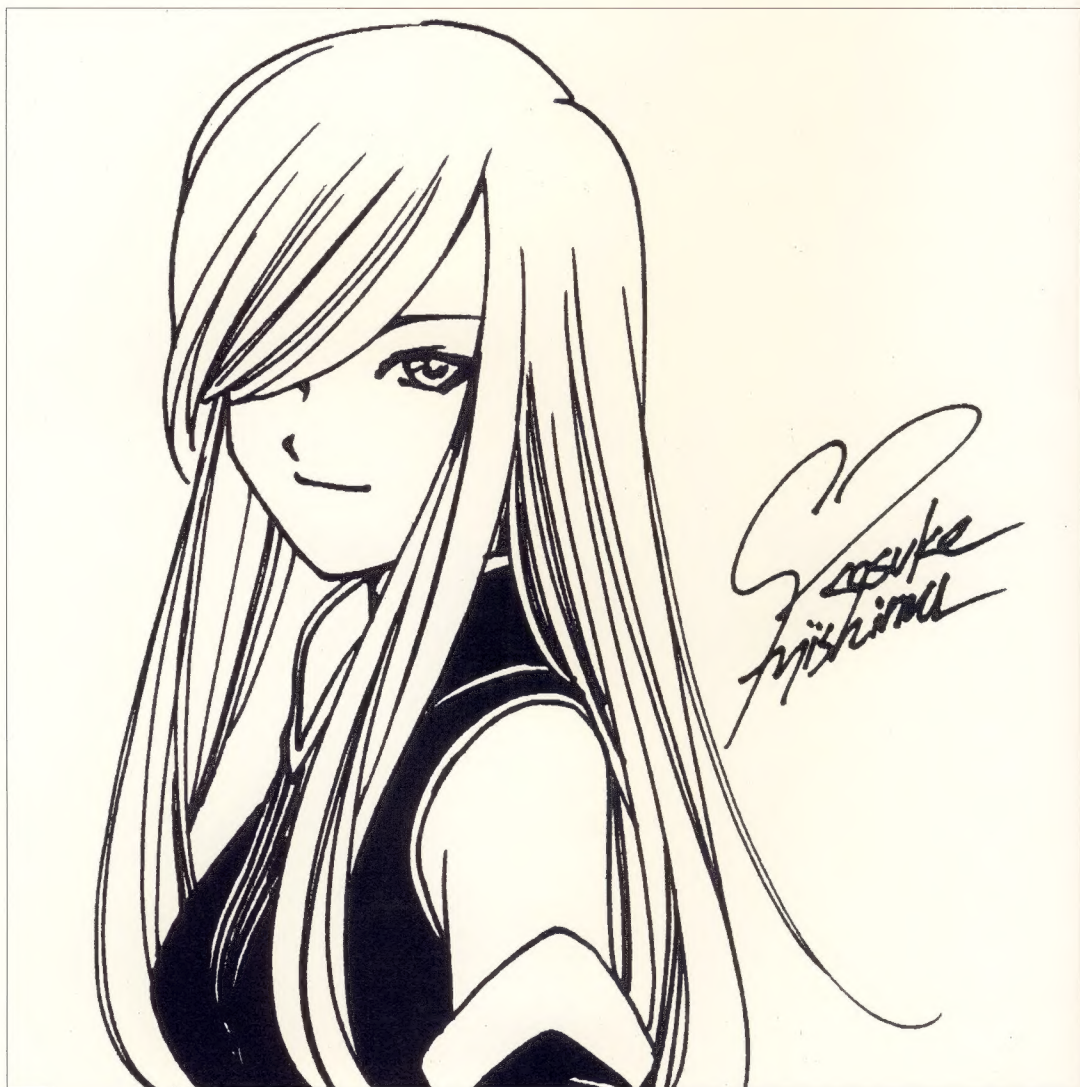
●そうやってアイデアが具体化していくと、キャラクターもまたお願いができてと(笑)。

吉：いや、色々やりたいテーマっていうのはあるんですよ。今までやってないテーマがいくつかあるんです。それをどのぐらいまで盛り込めるか調整中です。

●次回作も期待しております。

吉：楽しみにしててください！

藤：次も「いいね！」って言ってもらいたいですからね。やる気満々ですよ(笑)。



SPECIAL ILLUSTRATION

※このサイン色紙を1名様にプレゼントいたします。応募要項は、本誌帯をご参照ください。

藤島康介

(ふじしまこうすけ)

漫画家、キャラクターデザイナー。最新作『テイルズ オブ ジ アビス』では8人の個性豊かな新キャラクターを作り上げた当代随一のゲームキャラクターデザイナー。『テイルズ オブ』シリーズのほかにも『サクラ大戦』シリーズのキャラクターを生み出している。コミックの代表作に『逮捕しちゃうぞ』（講談社）。『アフタヌーン』（講談社）誌上で大人気コミック『ああっ女神さまっ』を連載中。

KOSUKE FUJISHIMA'S CHARACTER WORKS

TALES OF THE ABYSS ILLUSTRATIONS

2006年6月15日 初版発行

著者	藤島康介
企画・取材・編集	木村 晃
編集補助	久志本祐輔
装丁・デザイン	株式会社ゲイルズバグ/野口孝一郎
編集協力	神宮司 剛史
協力	株式会社 プロダクション・アイジー 株式会社 カプコン
監修	株式会社 バンダイナムコ ゲームス 株式会社 ナムコ・テイルズスタジオ
発行人	原田 修
編集人	木村 晃
発行所	株式会社 一迅社 〒160-0022 東京都新宿区新宿2-5-10 成信ビル 8F 電話/03-5312-6150(営業) 03-5312-6132(編集)
印刷・製本	図書印刷株式会社

- 本書は正式な版權許諾をうけて作成しております。
- 本書の一部または全部を転載・複写・複製することを禁じます。
- 落丁・乱丁本は当社にてお取り替えいたします。
- 定価はカバーに表示しております。
- 本書の内容以外に関するお問い合わせは、一切受けつけておりません。

Printed in Japan
ISBN4-7580-1058-7

『テイルズ オブ ジ アビス』『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン』『テイルズ オブ シンフォニア』: ©藤島康介 ©NBGI
©一迅社